Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

1 Player

Memory Card 1 block

2 DISCS

SLES-04034

PER INIZIARE

Installare la console di gioco PlayStation® secondo le istruzioni contenute nel Manuale d'istruzioni. Accertarsi che la console sia spenta (POWER OFF) prima di inserire o rimuovere un disco. Inserire il disco di FINAL FANTASY® nella PlayStation e chiudere il coperchio del vano disco. Collegare un controller e accendere la console (POWER ON). La Schermata dei Titoli apparirà dopo un filmato introduttivo. La sequenza d'apertura può essere saltata in ogni momento premendo il tasto ⊗. Assicurarsi di non inserire alcuna MEMORY CARD (Scheda di memoria) o periferica dopo aver acceso la PlayStation. Accertarsi di avere spazio libero sufficiente sulla MEMORY CARD prima di iniziare a giocare (FINAL FANTASY necessita di un blocco libero per ogni salvataggio).
NOTA: le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento della stampa, ma alcune piccole modifiche potrebbero essere state apportate durante le ultime fasi di sviluppo del gioco. Alcune immagini potrebbero essere tratte da una versione non definitiva del gioco e quindi differire leggermente da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, ➡, ⬅, ⬆, ⬇, ecc. sono usati per indicare la direzioni dei tasti direzionali.

USO DEI MENU

Premere ➡, ⬅, ⬆ o ⬇, per selezionare un'opzione, quindi premere il tasto ⊗ per confermare. Per tornare alla schermata precedente senza confermare le variazioni eventualmente apportate, premere il tasto ◎.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA, SALVARE E CARICARE

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Alla Schermata dei Titoli, utilizzare i tasti direzionali per selezionare New Game (Nuova Partita) e, una volta selezionato il livello di difficoltà, premere il tasto ⊗ per iniziare.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Sono disponibili due livelli di difficoltà in FINAL FANTASY:

Easy (Facile) – Ideale per giocatori alle prime armi.

Normal (Normale) – Ideale per giocatori più esperti. Livello di difficoltà del gioco originale.

PERSONAGGI

Una volta iniziata una nuova partita, apparirà la Schermata di Impostazione dei Personaggi. Il giocatore potrà scegliere nome e professione di ogni personaggio.

SELEZIONARE UNA PROFESSIONE

Utilizzare i tasti direzionali per selezionare un personaggio e premere il tasto ⊗ per confermare la scelta; si avrà quindi la possibilità di selezionare la professione del personaggio.

INSERIRE I NOMI

Il giocatore ha la possibilità di decidere il nome di ogni personaggio. Selezionato il livello di difficoltà e la professione, selezionare "????", a fianco dell'immagine del personaggio e premere il tasto ⊗ per confermare. Apparirà quindi una schermata dove sarà possibile inserire i nomi dei personaggi. Utilizzare i tasti direzionali per selezionare le lettere e premere il tasto ⊗ per confermare. Per annullare una scelta, premere il tasto ◎. Inserito il nome desiderato, premere il tasto START per confermare e tornare alla schermata originale.

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Sulla Schermata dei Titoli, selezionare Load Game (Carica partita) e quindi l'ingresso MEMORY CARD. Selezionata una MEMORY CARD contenente dati salvati, apparirà la Schermata di Gestione dei File. Selezionare il file desiderato e premere il tasto ⊗ per confermare.

SALVARE UNA PARTITA

Sarà possibile salvare la partita (e recuperare HP e MP secondo lo schema sotto riportato) nelle seguenti aree:

	Area	Recupero HP	Recupero MP
Inn (Locanda)	Inn (Locanda)	Totale	Totale
Sleeping Bag (Sacco a pelo)	Mappacampo	25%	- -
Tent (Tenda)	Mappacampo	50%	- -
Cottage	Mappacampo	75%	Totale

SALVATAGGIO SULLA MEMORY CARD

Questo è il metodo standard per salvare i dati di gioco. Nelle varie aree dove è possibile salvare, il Menu di Salvataggio apparirà automaticamente. Selezionare un ingresso MEMORY CARD in cui è inserita una MEMORY CARD con sufficienti blocchi liberi. Scegliere Yes (Sì) e premere il tasto ⊗ per completare il salvataggio.

MEMO FILE

Il salvataggio sul Memo File differisce dal normale salvataggio su MEMORY CARD, in quanto permette di effettuare un veloce salvataggio temporaneo. Una volta spenta o resettata (premuto il tasto RESET) la console, il Memo File sarà cancellato. Il giocatore dovrebbe salvare su MEMORY CARD i dati che desidera conservare permanentemente.

FINAL FANTASY

Per salvare sul Memo File, selezionare Memo sul Menu Principale; premere quindi il tasto ⊗ per confermare. È possibile salvare un solo Memo File per volta. Il vantaggio principale di questa opzione è la possibilità di salvare il gioco con un'interruzione minima e in qualsiasi area si trovino i personaggi.

SOFT RESET

Se si desidera ricominciare il gioco da un salvataggio sul Memo File, è necessario effettuare un Soft Reset (pressione simultanea dei tasti R1, R2, L1, L2, START e SELECT). Si tornerà quindi al filmato iniziale, dopo il quale si accederà alla Schermata dei Titoli.

Selezionando Memo File da questa schermata sarà possibile riprendere a giocare dal Memo File salvato.

CONTROLLI

In questa sezione sono elencate le funzioni dei controlli di base di FINAL FANTASY. Ogni funzione qui elencata è quella di default, ma è possibile adattare le impostazioni alle proprie preferenze nel menu Config (Configurazione).

Controller analogico (DUALSHOCK®)

NOTA:
FINAL FANTASY è compatibile esclusivamente con la modalità DIGITAL (digitale) del controller analogico (DUALSHOCK®).

Tasti direzionali	Muovono il personaggio (tenendo premuto il tasto ◎, il personaggio si sposterà a veloci doppia) / Muovono il cursore nei vari menu
Tasto ⊗	Conferma / Parla / Esamina / Sale e scende dai veicoli
Tasto ◎	Annulla / Combinato con i tasti direzionali, permette al personaggio di muoversi a velocità doppia / Combinato con il tasto START, mostra la Mappa del Mondo
Tasto △	Apre il Menu Principale
Tasto □	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Item (Oggetti).
Tasto L1	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Equipment (Equipaggiamento).
Tasto R1	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Magic (Magia).
Tasto L2	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Config (Configurazione).
Tasto R2	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Memo File.

PROFESSIONE

All'inizio del gioco, il giocatore dovrà assegnare nome e professione ai quattro personaggi disponibili. Dop aver soddisfatto alcuni requisiti, la professione del personaggio si evolverà. Professioni standard e relative evoluzioni sono indicate qui di seguito.

Warrior (Knight) Guerriero – Cavaliere: potente guerriero, maestro nel combattimento fisico con perfetta padronanza delle proprie armi. Molto forte fisicamente.

Thief (Ninja) Ladro – Ninja: agile e scaltro guerriero dotato di un'alta precisione nei suoi attacchi. Può equipaggiare numerosi tipi di armi.

Monk (Master) Monaco – Maestro: monaco guerriero, dotato di grande forza, sia fisica che mentale. Specializzato nel combattimento a mani nude.

White Mage (White Wizard) Mago Bianco – Stregone Bianco: specializzato nelle arti magiche bianche per curare e proteggere i compagni. Bassa vitalità.

Red Mage (Red Wizard) Mago Rosso – Stregone Rosso: a proprio agio sia con le arti della magia nera che della magia bianca, ma non in grado di apprendere le tecniche magiche più avanzate.

Black Mage (Black Wizard) Mago Nero – Stregone Nero: infligge pesanti danni ai nemici grazie alla potente magia nera. Debole fisicamente e non adatto allo scontro fisico.

MENU PRINCIPALE

❶ Personaggi

Ⓐ Nome
Ⓑ Professione
Ⓒ Livello
Ⓓ HP attuali/HP Max
Ⓔ MP attuali/MP Max

❷ Comandi di Menu – Comandi disponibili nel Menu Principale.
❸ Area attuale – Nome dell'area dove si trovano i personaggi.
❹ Gil – Denaro posseduto.
❺ Tempo di gioco – Tempo passato dall'inizio del gioco.
❻ Passi effettuati – Passi effettuati dai personaggi dall'inizio del gioco.
❼ Cristalli – Cristalli ottenuti durante il gioco.

COMANDI DI MENU

I seguenti comandi possono essere selezionati nel Menu Principale.

ITEM

In questa schermata è possibile organizzare il proprio inventario di oggetti. Premendo il tasto ◉ si ha accesso ad altri due sotto-comandi: Sort (Ordina) e Key Items (Rarità).

❶ Sotto-comandi

A. Use (Usa)

Selezionare l'oggetto che si desidera utilizzare e premere il tasto ⊗. A seconda dell'oggetto selezionato, si potrà avere la possibilità di scegliere il personaggio su cui usare l'oggetto. Scegliere il personaggio e premere il tasto ⊗ per confermare. Se si tenta di usare un oggetto indossabile (spade, armature, ecc.) da questo menu, apparirà uno schema mostrante i personaggi che possono indossare l'oggetto. *Il giocatore può anche modificare l'ordine degli oggetti. Utilizzando il sotto-comando Use, selezionare un oggetto e premere il tasto ⊗, quindi selezionare un altro oggetto e premere nuovamente il tasto ⊗. La posizione dei due oggetti sarà scambiata.

B. Sort (Ordina)

Se oggetti, armi e armature sono ele senza un ordine particolare nella finestra dell'inventario, muovendo il cursore su Sort e premendo il tasto ⊗ l'elenco sarà automaticamente ordin per gruppi.

C. Key Items (Rarità)

Questo sotto-menu mostra gli oggetti chiave necessari per il proseguimento della storia e del gioco.

❷ Inventario – Nomi e quantità degli oggetti posseduti.

❸ Descrizione degli oggetti – Breve descrizione dell'oggetto selezionato dal cursore.

MAGIC (MAGIA)

❶ Sotto-comandi

A. Use (Usa)

A seconda della professione, i personaggi potrebbero avere l'abilità di usare la magia. Selezionare con i tasti direzionali un personaggio in grado di usare la magia e premete il tasto ⊗. Scegliere quindi l'incantesimo desiderato con il cursore e premere nuovamente il tasto ⊗. Si avrà ora la possibilità di scegliere il personaggio su cui usare l'incantesimo: selezionarlo con il cursore e premere il tasto ⊗ per confermare. Nota: solo gli incantesimi curativi possono essere usati nel menu Magic.

B. Forget (Dimenticare)

Selezionare Forget con il cursore, scegliere l'incantesimo che si desidera dimenticare, quindi premere il tasto ⊗ per confermare. Si dovrà quindi confermare la scelta. Selezionando Yes (Sì), il personaggio dimenticherà l'incantesimo. Una volta dimenticato un incantesimo, non sarà possibile riutilizzarlo a meno che non lo si acquisti nuovamente in un Magic Shop (Negozio di Magia).

C. Apprendere gli incantesimi

È possibile acquistare incantesimi presso i Magic Shop. Quattro diversi tipi di incantesimi sono disponibili per ogni livello magico, ma i personaggi possono apprenderne solo tre per livello. Nel caso si voglia apprendere un altro incantesimo oltre i tre già appresi, sarà necessario "dimenticare" uno degli incantesimi usando il comando Forget. Sarà così possibile apprendere un incantesimo dello stesso livello. È inoltre possibile imparare nuovamente un incantesimo dimenticato in precedenza.

EQUIPMENT (EQUIPAGGIAMENTO)

Per accedere al menu Equipment, selezionare Equipment nel Menu Principale e quindi scegliete un personaggio per visualizzare la schermata del menu Equipment.

❶ Sotto-comandi

❷ Parti del corpo con equipaggiamento

❸ Lista delle armature e armi che possono essere indossate

❹ Status – Un valore in giallo indica un incremento di una caratteristica, un valore grigio indica un decremento, mentre un valore bianco indica una caratteristica invariata.

❺ Descrizione dell'equipaggiamento

EQUIPAGGIAMENTO

Premere il tasto ⊗ dopo aver selezionato Equipment per scegliere la parte del corpo da equipaggiare. Premendo nuovamente il tasto ⊗, apparirà, in basso a sinistra, la lista delle armi e/o armature che è possibile indossare. Selezionare l'equipaggiamento dalla lista.

OPTIMIZE (OTTIMIZZA)

Selezionando il sotto-comando Optimize e premendo il tasto ⊗, il personaggio indosserà velocemente l'equipaggiamento più potente tra quello in proprio possesso. L'equipaggiamento sarà scelto in base alla forza dello stesso.

REMOVE

Selezionando il sotto-comando Remove e premendo il tasto ⊗ sarà possibile rimuovere l'equipaggiamento selezionato.

STATUS

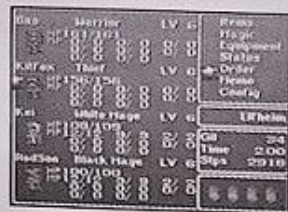
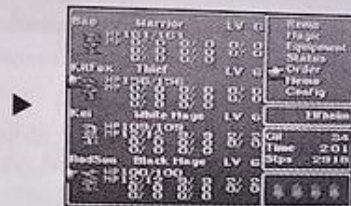
Mostra lo stato del personaggio selezionato (caratteristiche, HP, MP, ecc.).

FORMATION (FORMAZIONE)

Permette di modificare lo schieramento di battaglia dei personaggi.

Scambiare la posizione dei personaggi

Selezionare un personaggio e premere il tasto ⊗.

▶

Scegliere un secondo personaggio nella stessa maniera.

Alterazioni di status

Un personaggio che finisce KO o è pietrificato nel corso di una battaglia sarà automaticamente spostato in ultima posizione. Il giocatore potrà ristabilire le posizioni una volta che il personaggio si sarà ripreso.

MEMO

Questo sistema permette di salvare temporaneamente la partita sul Memo File. Per maggiori informazioni fare riferimento alla sezione di questo manuale dedicata all'argomento.

CONFIG (CONFIGURAZIONE)

Permette di modificare le impostazioni di gioco secondo le proprie preferenze.

System (Sistema)
Default – Le impostazioni sono quelle usate nel FINAL FANTASY originale.
Custom (Personalizzato) – Permette di personalizzare la configurazione dei tasti.

Cursor
Default – Il cursore torna sempre alla posizione di default quando si chiude un menu.
Memory – Il cursore rimane dove era stato lasciato.

Extra Settings (Impostazioni extra)

Auto Target (Bersaglio automatico)	Se il bersaglio di un attacco è stato eliminato, l'attacco sarà indirizzato automaticamente contro un altro nemico.
⦿ button: Dash (Tasto ⦿ sprint)	Permette ai personaggi di spostarsi più velocemente premendo il tasto ⦿ in combinazione coi tasti direzionali.
Battle Support (Supporto in battaglia)	Permette l'uso di Life, Life2, Stona e Gold Needle nel corso delle battaglie.
Button Info (Informazioni sui tasti)	Mostra informazioni sull'uso dei tasti in battaglia.

Text Speed (Velocità del testo)
Regola la velocità con cui il testo appare sullo schermo. Minore il numero, maggiore la velocità.

Window Color (Colore delle finestre)
Regola il colore delle finestre (R = rosso, G = verde, B = blu)

Controller
Le impostazioni dei tasti del controller possono essere modificate grazie a questa opzione.

Sound Output (Sonoro)
Imposta il sonoro in mono o in stereo.

Vibration (Vibrazione)
Attiva/disattiva la funzione di vibrazione del controller.

Screen Adjustment (Regolazione dello schermo)
Regola la posizione dello schermo.

Collections (Collezioni)
Contiene numerose caratteristiche speciali, create in esclusiva per questa versione.

La schermata di battaglia

Gli scontri con nemici in aree come il Mappamondo e sotterranei si svolgeranno nella seguente schermata:

❶ Messaggi su magie e oggetti
❷ Membri del party ❸ Nemici ❹ Nome dei nemici
❺ Comandi di battaglia ❻ HP dei personaggi

ALTERAZIONI DI STATUS

Alterazioni di Status recuperate dopo la battaglia

Condizioni	Nome	Effetto	Cura
	Sleep (Sonno)	Il personaggio si addormenta profondamente e non può agire.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia.
	Darkness (Oscurità)	Il personaggio è accecato, la percentuale di attacco è ridotta.	Lamp
	Mute (Silenzio)	Il personaggio è ammutolito e non può lanciare incantesimi.	Vox
	Paralysis (Paralisi)	Le forze del personaggio sono azzerate, il personaggio non può muoversi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia.
Alterazioni di Status che persistono dopo la battaglia			
	Poison (Veleno)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Esuna, Antidote (Antidoto)
	Stone (Pietra)	Il personaggio è pietrificato e non può muoversi né agire.	Stona, Gold Needle (Ago dorato)
	KO	Quando gli HP raggiungono lo zero, il personaggio è fuori combattimento fin quando non viene resuscitato.	Life, Life2

Comandi di battaglia

ATTACK (ATTACCO)

Il personaggio attacca il nemico con l'arma indossata, o a mani nude se disarmato.

MAGIC (MAGIA)

Il personaggio lancia uno degli incantesimi appresi.

ITEMS (OGGETTI)

Selezionare l'oggetto che si desidera usare e premere il tasto ✕. Se necessario, selezionare il personaggio/nemico su cui usare l'oggetto. È possibile usare l'oggetto Gold Needle se il Battle Support è abilitato nella sezione Extra Settings del menu Config.

EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)

È possibile modificare il proprio equipaggiamento durante la battaglia. Selezionate l'elemento indossato con il cursore e quindi premete il tasto ✕. Scegliete quindi l'elemento con cui scambiarlo e confermate con il tasto ✕.

FLEE (FUGA)

È possibile tentare la fuga durante una battaglia. Se un personaggio riesce nell'intento, tutto il gruppo fuggirà.

FINE DELLA BATTAGLIA

La battaglia termina con la sconfitta dei nemici o se il gruppo o i nemici fuggono dallo scontro.

GAME OVER

Se tutti i membri del gruppo sono messi fuori combattimento e/o pietrificati, il gioco è finito. È possibile riprendere a giocare da un salvataggio su MEMORY CARD o sul Memo File.

Veicoli

Nel mondo di FINAL FANTASY ci sono tre tipi di veicoli a disposizione dei personaggi.

SHIP (NAVE)

La nave è utilizzata per viaggiare via mare, ma non su fiumi e laghi. È possibile salire/scendere solo nei porti.

AIRSHIP (AERONAVE)

L'aeronave permette spostamenti quattro volte più veloci che via terra. È possibile salire e scendere dall'aeronave premendo il tasto ✕, ma solo in terreno aperto.

CANOE (CANOA)

La canoa è utilizzata per spostarsi su fiumi e laghi. I personaggi la useranno automaticamente ogni volta che "cammineranno" sull'acqua.

NEGOZI

Per acquistare o vendere oggetti, armi, armature e incantesimi basta rivolgersi al proprietario del negozio.

BUY (ACQUISTA)

Selezionare l'oggetto desiderato, deciderne la quantità necessaria e premere il tasto ⊗ per confermare.

SELL (VENDI)

Selezionare l'oggetto che si intende vendere e la quantità da vendere. Il prezzo offerto apparirà sullo schermo; se l'offerta è ritenuta valida, premere il tasto ⊗ per concludere l'affare. Non è possibile vendere oggetti indossati.

TIPI DI NEGOZI E AREE IMPORTANTI

Armeria – Specializzato in armi per attaccare i nemici.

Negozio di armature – Rifornito con tutto il necessario per proteggere i membri del gruppo.

Bottega – Vende oggetti fondamentali come Pozioni ed Eteri.

Inn (albergo) – Gli HP e MP del gruppo saranno recuperati completamente se riposeranno in un Inn. È possibile inoltre salvare la partita qui.

Negozio di Magia Bianca – Qui si trovano incantesimi usati principalmente da Maghi bianchi.

Negozio di Magia Nera – Qui si trovano incantesimi usati principalmente da Maghi neri.

Santuario – Permette di resuscitare un personaggio privo di sensi.

COLLECTIONS (Collezioni)

Questa caratteristica è un'esclusiva della versione PlayStation® di FINAL FANTASY. I dati di questa sezione possono essere salvati una volta completato FINAL FANTASY e saranno disponibili se si decide di iniziare nuovamente il gioco.

BESTIARY (BESTIARIO) In questa sezione sono disponibili informazioni dettagliate riguardo ai mostri che appaiono nel gioco.

ITEMS COLLECTED (OGGETTI RACCOLTI) L'elenco degli oggetti trovati nel corso del gioco è disponibile in questa sezione.

ART GALLERY (GALLERIA D'ARTE) In questa sezione è possibile ammirare degli splendidi schizzi originali di Yoshitaka Amano.

?????

Questa sezione del menu Collections è disponibile solo dopo aver completato il gioco. Inoltre, alcune caratteristiche di quest'area non saranno accessibili nemmeno dopo il primo completamento del gioco.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.SQUARE-EUROPE.COM PER VISIONARE L'ELENCO COMPLETO DEGLI INCANTESIMI PRESENTI IN FINAL FANTASY.

PER INIZIARE

Installare la console di gioco PlayStation® secondo le informazioni contenute nel Manuale d'istruzioni. Accertarsi che la console sia spenta (POWER OFF) prima di inserire o rimuovere un disco. Inserire il disco di FINAL FANTASY®II nella PlayStation e chiudere il coperchio del vano disco. Collegare un controller e accendere la console (POWER ON). La Schermata dei Titoli apparirà dopo una filmato introduttivo. La sequenza d'apertura può essere saltata in ogni momento premendo il tasto ⊗. Assicurarsi di non inserire alcuna MEMORY CARD (Scheda di memoria) o periferica dopo aver acceso la PlayStation. Accertarsi di avere spazio libero sufficiente sulla MEMORY CARD prima di iniziare a giocare (FINAL FANTASY II richiede un blocco libero per ogni salvataggio).

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento della stampa, ma alcune piccole modifiche potrebbero essere state apportate durante le ultime fasi di sviluppo del gioco. Alcune immagini potrebbero essere tratte da una versione non definitiva del gioco e quindi differire leggermente da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, i simboli ➡, ⬅, ⬆, ⬇, ecc. sono usati per indicare la direzioni dei tasti direzionali.

USO DEI MENU

Premere ➡, ⬅, ⬆ o ⬇ per selezionare un'opzione, quindi premere il tasto ⊗ per confermare. Per tornare alla schermata precedente senza confermare le variazioni eventualmente apportate, premere il tasto ◎.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA, SALVARE E CARICARE

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Alla Schermata dei Titoli, utilizzare i tasti direzionali per selezionare New Game (Nuova Partita) e premere il tasto ⊗ per iniziare.

INSERIRE I NOMI

Una volta selezionato New Game, il giocatore avrà la possibilità di cambiare il nome dei personaggi. Posizionare il cursore sul nome di ogni personaggio e premere il tasto ⊗ per selezionare. Sullo schermo apparirà la schermata di inserimento dei nomi. Selezionare le lettere con i tasti direzionali e confermare con il tasto ⊗. Per annullare una scelta, premere il tasto ◎. Una volta inserito il nome desiderato, premere il tasto START per confermare e cominciare a giocare.

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Sulla Schermata dei Titoli, selezionare Load Game (Carica partita) e quindi l'ingresso MEMORY CARD. Selezionata una MEMORY CARD contenente dati salvati, apparirà la Schermata di Gestione dei File. Selezionare il file desiderato e premere il tasto ⊗ per confermare.

SALVARE UNA PARTITA

Inserire una MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2 p salvare i dati di gioco mentre il gruppo di personaggi è sul Mappacampo (non è possibile salvare su MEMORY CARD in castelli, città e sotterranei). Se si desidera salvare quando non sul Mappacampo, è disponibile l'opzione Memo File (fare riferimento alla sezione dedicata qui sotto). Inoltre, non è possibile salvare nelle locande (Inn).

SALVATAGGIO SULLA MEMORY CARD

Questo è il metodo standard per salvare i dati di gioco. Quando si ha la possibilità di salvare, selezionare ingresso MEMORY CARD in cui è inserita una MEMORY CARD con sufficienti blocchi liberi. Premere tasto ⊗ per completare l'operazione di salvataggio.

MEMO FILE

Il salvataggio sul Memo File è differente dal normale salvataggio su MEMORY CARD, in quanto perme di effettuare un salvataggio rapido e temporaneo. Una volta spenta o riavviata (mediante la pressione del tasto RESET) la console, il Memo File sarà cancellato. Il giocatore dovrà salvare su MEMORY CARD i dati che desidera conservare permanentemente. Per salvare sul Memo File, selezionare Memo sul Menu Principale; premere quindi il tast ⊗ per confermare. È possibile salvare un solo Memo File per volta. Il vantaggio principale di quest'opzione è la possibilità di salvare il gioco con un'interruzione minima e in qualsiasi area si trovino i personaggi.

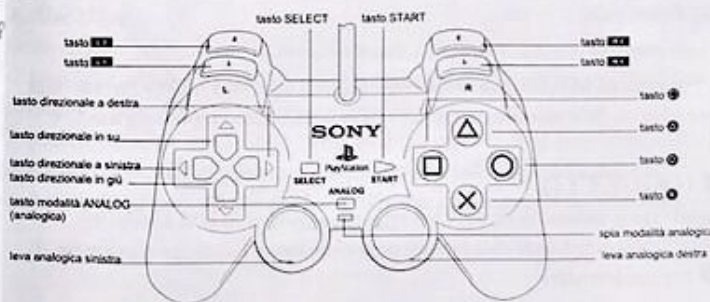
SOFT RESET

Se si desidera ricominciare il gioco da un salvataggio sul Memo File, è necessario effettuare un Soft Reset (pressione simultanea dei tasti R1, R2, L1, L2, START, e SELECT). Si tornerà quindi al filmato iniziale, dopo il quale si accederà alla Schermata dei Titoli. Selezionando Memo File da questa schermata sarà possibile riprendere a giocare dal Memo File salvato.

CONTROLLI

In questa sezione sono elencate le funzioni dei controlli di base di FINAL FANTASY II. Ogni funzione qui elencata è quella predefinita, ma è possibile adattare le impostazioni alle proprie preferenze nel menu Config (Configurazione).

Controller analogico (DUALSHOCK®)

Tasti direzionali	Muovono il personaggio (tenendo premuto il tasto ⊙, il personaggio si sposterà a velocità doppia) / Muovono il cursore nei vari menu
Tasto ⊗	Conferma / Parla / Esamina / Sale e scende dai veicoli
Tasto ⊙	Annulla / Combinato con i tasti direzionali, permette al personaggio di muoversi a velocità doppia / Combinato con il tasto SELECT, mostra la Mappa del Mondo
Tasto △	Apre il Menu Principale
Tasto □	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Magic (Magia).
Tasto L1	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Item (Oggetti).
Tasto R1	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto alla schermata Status del menu.
Tasto L2	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Equipment (Equipaggiamento).
Tasto R2	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Formation (Formazione).
Tasto START	Apre il Menu Principale / Conferma i nomi inseriti.

NOTA: FINAL FANTASY è compatibile esclusivamente con la modalità DIGITAL (digitale) del controller analogico (DUALSHOCK®).

PERSONAGGI

FIRION

Fu adottato dai genitori di Leon quando era bambino e crebbe con Leon e Maria come pa[illegible] della famiglia. Quando il regno di Fynn fu attaccato dall'esercito di Palamecia, i loro geni[illegible] sparirono. Firion decise di vendicarli unendosi alle forze ribelli per sconfiggere l'impero

MARIA

Suo fratello, Leon, è sparito subito dopo il primo scontro con le forze imperiali. Si preoccup[illegible] sempre per lui, ma non esita a lottare con coraggio quando è necessario.

GUS

Ben addestrato e in possesso di una forza prodigiosa. Nonostante ciò, è una persona mite e talvolta ingenua. È anche in grado di comunicare con gli animali.

LEON

Fratello di Maria e fratellastro nonché migliore amico di Firion. Perde i genitori nel corso dell'attacco dell'impero contro Fynn. Fugge con Firion, Maria e Gus, ma le forze imperiali li raggiungono e li attaccano. Da quel momento risulta disperso.

SISTEMA DI MEMORIZZAZIONE DELLE PAROLE

Per interagire con persone e oggetti, posizionarsi di fronte a essi e premere il tasto ⊗. Quando la Finestra [illegible] Memorizzazione delle Parole appare, è possibile eseguire le seguenti azioni.

MEMORIZE (MEMORIZZA)

Durante alcune conversazioni, determinate parole saranno mostrate in rosso nella finestra di dialogo. Si tratta di "parole chiave" che possono essere memorizzate. Selezionare Memorize nella Finestra di Memorizzazione delle Parole e utilizzare i tasti direzionali per selezionare la parola desiderata. Le parole memorizzate sono elencate nel Menu Principale.

ASK (CHIEDI)

Selezionando il comando Ask nella Finestra di Memorizzazione delle Parole, apparirà sullo schermo una lista delle parole memorizzate in precedenza. Selezionarne una per ottenere informazioni al riguardo e premere il tasto ⊗ per confermare.

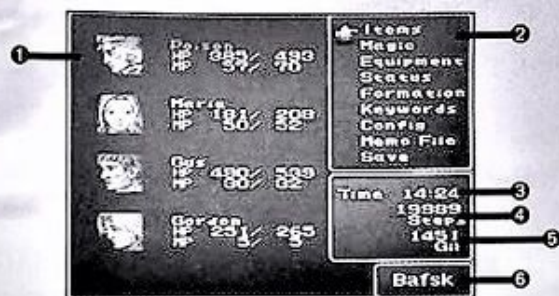
ITEM (OGGETTI)

Il comando Item permette di dare un oggetto a qualcuno o di usarlo su qualcuno. Utilizzare i tasti direzionali per selezionare l'opzione e premere il tasto ⊗ per confermare.

MENU PRINCIPALE

❶ Membri del party

Ⓐ Status dei Personaggi / Status Alterati
Ⓑ HP Attuali / Massimi
Ⓒ MP Attuali / Massimi

❷ Comandi di Menu – Comandi disponibili nel Menu Principale
❸ Ore di gioco – Ore di gioco trascorse
❹ Passi effettuati – Passi effettuati dai personaggi
❺ Gil – Denaro posseduto
❻ Località attuale – Nome della località attuale

COMANDI DI MENU

I seguenti comandi sono disponibili nel Menu Principale.

ITEM (OGGETTI)

Nel Menu Item è possibile utilizzare e ordinare gli oggetti in proprio possesso. Premendo il tasto ◉ si avrà accesso al sotto-comando Sort (Ordina).

❶ Sotto-comandi

A. Use (Usa)

Selezionare l'oggetto che si intende usare e premere il tasto ⊗ due volte. A seconda dell'oggetto selezionato, si avrà la possibilità di scegliere il personaggio su cui utilizzare l'oggetto. Selezionare il personaggio e premere il tasto ⊗ due volte per confermare.

È possibile inoltre modificare l'ordine degli oggetti. Nel sotto-comando Use, selezionare un oggetto e premere il tasto ⊗, selezionare quindi un secondo oggetto e premere nuovamente il tasto ⊗. Le posizioni dei due oggetti saranno scambiate.

B. Sort (Ordina)

Quando oggetti, armi e armature sono ordinati casualmente, è possibile riordinarli per gruppi muovend cursore sul comando Sort e premendo il tasto ⊗. È possibile personalizzare l'ordine degli oggetti nel me Config (Configurazione).

❷ **Lista oggetti** – Nome e quantità degli oggetti posseduti.

❸ **Descrizione oggetto** – Breve descrizione dell'oggetto indicato dal cursore.

MAGIC (MAGIA)

❶ Nome incantesimo e abilità magica (Livello/Punti)
❷ Costo MP
❸ Descrizione incantesimo
❹ Discard (Elimina) – Gli incantesimi che non possono essere scartati sono mostrati in caratteri più scuri.

A. (Usa)

Selezionare con il cursore l'incantesimo desiderato e premere il tasto ⊗. Si avrà quindi la possibilità di selezionare il personaggio con il cursore e quindi premere il tasto ⊗ per concludere l'azione. Nota: non tutti gli incantesimi possono essere utilizzati attraverso il Menu Magic.

B. Discard (Elimina)

Posizionare il cursore sull'incantesimo che si desidera scartare e premere il tasto ⊗ per selezionarlo. Utilizzare quindi i tasti direzionali per selezionare il comando Discard e premere il tasto ⊗ per conferma

C. Apprendere incantesimi

È possibile acquistare Spell Scroll (Pergamene magiche) nei Magic Shop (Negozi di magia) o trovarli nei forzieri. Utilizzare gli Spell Scroll nel menu Item per apprendere i relativi incantesimi. Ogni personaggi può imparare un massimo di sedici incantesimi. Se si conoscono sedici incantesimi e se ne vuole imparare uno nuovo, è necessario scartare un incantesimo con il comando Discard.

EQUIPMENT (EQUIPAGGIAMENTO)

Per accedere al menu Equipment (Equipaggiamento), selezionare Equipment nel Menu Principale e quindi selezionare un personaggio per visionarne la schermata di equipaggiamento.

❶ Sotto-comandi
❷ Equipaggiamento attuale
❸ Oggetti utilizzabili in battaglia
❹ Status – Un valore in verde indica un aumento di una statistica, un valore in rosso indica una diminuzione e un valore in bianco indica nessun cambiamento.
❺ Armi e armature indossate
❻ Descrizione equipaggiamento

EQUIP (EQUIPAGGIA)

Selezionare Equip e premere il tasto ⊗ per scegliere la parte del corpo che si desidera equipaggiare. Premendo nuovamente il tasto ⊗, si avrà accesso alla lista di armi e armature indossabili (posizionata sullo schermo in basso a sinistra). Selezionare l'oggetto desiderato dalla lista. Con il comando Remove (Rimuovi) è possibile rimuovere gli oggetti indossati.

STRONGEST (MASSIMA FORZA)

Nel menu sotto-comandi, selezionando con il cursore l'opzione Strongest e premendo il tasto ⊗ si potrà organizzare velocemente l'equipaggiamento del personaggio. L'equipaggiamento sarà selezionato in base alla sua forza d'attacco.

BEST DEFENSE (MIGLIOR DIFESA)

Quest'opzione funziona in maniera simile a quella descritta nel paragrafo precedente, con la sola differenza che la selezione dell'equipaggiamento verrà fatta in base alla capacità difensiva.

STATUS

Mostra lo status dei personaggio (Forza, Agilità, Resistenza, ecc.). È possibile passare da un personaggio all'altro usando i tasti L1 e R1.

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Amnesia	Il personaggio perde la memoria e non può lanciare incantesimi.	Mallet / Esuna LV 3 e superiori
	Toad (Ranocchio)	Il personaggio non può lanciare incantesimi e la sua precisione d'attacco è diminuita.	Maiden's Kiss / Esuna LV 4 e superiori
	Stone (Pietra)	Il personaggio è pietrificato e non può muoversi.	Gold Needle / Esuna LV 5 e superiori
	KO	Quando gli HP raggiungono lo zero, il personaggio è fuori combattimento fino a quando non viene rianimato.	Phoenix Down / Life / nei Sanctuary (Santuari)

MASTERY (Padronanza)

Armi e incantesimi accumulano punti in battaglia. La loro quantità dipende dallo stile di battaglia adottato. Il livello di Mastery aumenta ogni 100 punti accumulati.

ARMI

L'abilità di un personaggio nell'uso di una determinata arma migliora dopo ogni battaglia combattuta con quell'arma. Se il personaggio impugna un'arma in entrambe le mani, la sua abilità migliorerà per ciascun'arma impugnata. Se il personaggio utilizza un'arma e uno scudo, dovrà impugnare l'arma nella sua mano principale, altrimenti la sua abilità nell'uso di quell'arma migliorerà più lentamente. Più alto è il livello d'abilità nell'uso delle armi, maggiore sarà il numero di attacchi e la loro precisione.

SCUDO

Lo stesso sistema funziona per gli scudi: il valore Evasion (Evasione) crescerà quindi con l'aumentare del livello di abilità.

MAGIA

Ogni incantesimo ha un livello di padronanza. Man mano che si acquisisce padronanza nell'uso di un incantesimo, il livello della magia aumenta e con esso l'efficacia dell'incantesimo in battaglia. Il livello degli incantesimi migliora anche quando vengono usati nel menu.

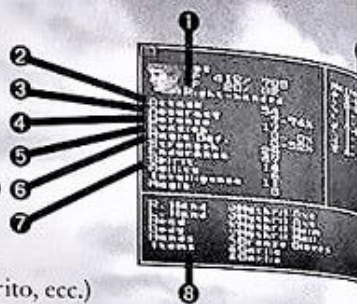
SVILUPPO DEI PERSONAGGI

I personaggi si sviluppano in base al loro comportamento in battaglia. In pratica, più si usa un'abilità, più questa verrà potenziata. In generale, le statistiche del personaggio variano in base al alle sue azioni e al suo stile di lotta.
L'aumento di alcune statistiche può causare la diminuzione di altre.
Esempio: -
- Intelligence (Intelligenza) aumenta quando Strength (Forza) diminuisce.
- Endurance (Resistenza) diminuisce quando Intelligence aumenta.
- Strength diminuisce quando Spirit (Spirito) aumenta.

SCHEMA DI PROGRESSIONE DELLE ABILITÀ

Azione	Statistica o abilità	Conseguenza
Attacco in battaglia	Strength	Maggior precisione di attacco
Perdita di HP in battaglia	Endurance	Aumenta HP massimi
Uso di Magia bianca in battaglia	Spirit	Aumento efficacia e potenza Magia bianca
Uso di Magia nera in battaglia	Intelligence	Aumento efficacia e potenza Magia nera
Perdita di MP in battaglia	Magic	Aumento MP massimi
Attacco con un'arma in battaglia	Accuracy	Maggior numero di attacchi e precisione
Subire attacchi fisici	Evasion Agility	Maggior abilità di schivata attacchi e possibilità di attaccare subito
Subire attacchi magici o speciali	Magic Defense	Maggiore abilità di schivata di attacchi magici e speciali

STATUS DEI PERSONAGGI

❶ Destrorso o mancino.
❷ Valore Attack (Attacco) (varia a seconda dell'arma utilizzata)
❸ Livello di Accuracy (Precisione)/Valore Accuracy
❹ Valore Defense (Difesa) (varia a seconda dell'armatura indossata)
❺ Valore Evasion (Evasione)
❻ Livello di Magic Defense (Difesa Magica)/Valore Magic Defense
❼ Altre statistiche del personaggio (Forza naturale, Resistenza, Spirito, ecc.)
❽ Equipaggiamento attuale del personaggio
❾ Mastery (Padronanza) di ogni tecnica di combattimento (livello/valore)

FORMATION (FORMAZIONE)

Schieramento: Front/Rear Row (Prima/Seconda linea)

Selezionare un personaggio premendo il tasto ⊗. Ogni volta che si preme il tasto ⊗, il personaggio cambi schieramento, spostandosi dalla prima linea alla seconda o viceversa. Un personaggio in seconda linea subi danni solo da attacchi a lunga gittata (es. frecce) ed è in grado di attaccare con attacchi dello stesso tipo. La posizione sul campo di battaglia non influenza la capacità di lanciare incantesimi e i danni subiti da attacchi magici.

KEYWORDS (PAROLE CHIAVE)

Le Keywords (Parole chiave) memorizzate col comando Memorize (Memorizza) sono elencate in questa sezione.

CONFIG (CONFIGURAZIONE)

Questo comando permette di personalizzare le impostazioni di gioco.

Auto Target (Bersaglio automatico)

Se un attacco o una magia sono rivolti a un nemico che è stato già sconfitto, l'attacco seguente sarà reindirizzato automaticamente su un nuovo bersaglio. Se questa opzione è disattivata, l'attacco andrà in a vuoto.

Map (Mappa)

La mappa è disponibile in due versioni: Globe (Globo) o Map (mappa standard).

◎ button: Dash (tasto ◎: sprint)

Permette ai personaggi di muoversi più velocemente premendo il tasto ◎ in combinazione con i tasti direzionali.

ursor (Cursore)

efault – Il cursore torna sempre alla posizione iniziale.

lemory – Il cursore rimane dove era stato posizionato.

ound Output (Uscita sonora)

isponibile in stereo e mono.

ONTROLLER

ermette di personalizzare la configurazione dei tasti del controller. Utilizzare i tasti direzionali per nuovere il cursore e selezionare il tasto che si desidera personalizzare. Muovere quindi il tasto scelto remendo ⬆ o ⬇ sui tasti direzionali per assegnare una nuova funzione. Premere il tasto SELECT per annullare modifiche apportate e tornare alle impostazioni di inizial.

ext Speed (Velocità testo)

egola la velocità con la quale i messaggi appaiono sullo schermo. Più basso è il valore, maggiore è la elocità.

tem Sorting (Ordine oggetti)

rdina gli oggetti nel menu Items.

ibration (Vibrazione)

ttiva/disattiva la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DualShock®).

Window Color (Colore finestra)

ersonalizza il colore delle finestre di gioco (R=Rosso, G=Verde, B=Blu).

ollections (Collezioni)

Dà accesso alle caratteristiche speciali di Final Fantasy II, create esclusivamente per questa versione.

MEMO FILE

Questo sistema permette di salvare temporaneamente la partita sul Memo File. Per maggiori informazioni, are riferimento alla sezione dedicata a questo argomento in questo stesso manuale.

SAVE

ermette di salvare i dati della partita su MEMORY CARD. Per maggiori informazioni, fare riferimento lla sezione "Salvare una partita" di questo manuale.

VEICOLI

In FINAL FANTASY II è possibile spostarsi sul Mappacampo con vari tipi di veicoli.

SHIP (NAVE)

Usata per spostarsi in mare, ma non su fiumi e laghi. Attracca solamente nei porti.

CANOE (CANOA)

Utilizzata per navigare su fiumi e laghi. Sarà usata automaticamente ogni volta che i personaggi cammineranno verso un fiume o un lago.

SNOWCRAFT

È l'unico veicolo in grado di trasportare i personaggi sulla neve.

CHOCOBO

Amichevole creatura simile a un grosso volatile che permette ai personaggi di viaggiare per il Mappacampo a una velocità doppia rispetto al normale (i Chocobo non possono viaggiare per fiumi e mari). In groppa a un Chocobo, i personaggi non saranno attaccati dai nemici.

AIRSHIP (AERONAVE)

L'aeronave permette ai personaggi di viaggiare per il Mappacampo a una velocità quadrupla rispetto al normale. Su terreno aperto, premere il tasto ⊗ per salire e scendere dall'aeronave.

NEGOZI

Parlare al commesso per comprare e vendere oggetti, armi, armature e incantesimi.

BUY (ACQUISTA)

Selezionare un oggetto che si desidera comprare, decidere la quantità e premere il tasto ⊗ per confermare.

SELL (VENDI)

Selezionare il tipo e la quantità dell'oggetto che si desidera vendere. Quando appare la cifra offerta dal negoziante, premere il tasto ⊗ per concludere la transazione. Non è possibile vendere oggetti indossati.

TIPI DI NEGOZIO E AREE IMPORTANTI

Inn (Locanda) – HP e MP saranno completamente ripristinati dopo una sosta in una locanda.

Weapon shop (Armeria) – Vende armi con cui attaccare i nemici.

Armor shop (Negozio di armature) – Vende armature con cui proteggere i personaggi dagli attacchi nemici.

Magic shop (Negozio di magia) – Vende Magic Scroll (Pergamene magiche) contenenti incantesimi.

Pub – Luogo in cui è facile raccogliere informazioni.

Item shop (Negozio di oggetti) – Vende oggetti fondamentali come Potion (Pozioni).

Sanctuary (Santuario) – Pregando qui si avrà la possibilità di rianimare un membro del gruppo privo di sensi.

COLLECTIONS (Collezioni)

Questa caratteristica è un'esclusiva della versione PlayStation di FINAL FANTASY II.
dati di questa sezione possono essere salvati dopo aver completato FINAL FANTASY II e saranno lisponibili fin da subito nel caso si inizi una nuova partita.

BESTIARY (BESTIARIO) Contiene informazioni dettagliate riguardo i mostri che compaiono nel gioco.

TEMS COLLECTED (OGGETTI RACCOLTI) Contiene informazioni riguardo gli oggetti accolti nel corso del gioco.

ART GALLERY (GALLERIA D'ARTE) È possibile visionare una collezione di schizzi originali li Yoshitaka Amano.

FINITO IL GIOCO? DATE UN'OCCHIATA QUI...

Jna volta completato il gioco, è possibile giocare di nuovo con due nuove opzioni: Easy (Facile) e Normal Mode (Modalità normale).

EASY MODE (MODALITÀ FACILE) La modalità di default di FINAL FANTASY II. Quando si gioca per la prima volta, la difficoltà sarà automaticamente impostata su Easy.

NORMAL MODE (MODALITÀ NORMALE)

l Normal mode presenta le seguenti caratteristiche: • l'opzione Auto Target non è disponibile • l'opzione Dash non è disponibile • la mappa del mondo è disponibile solo in modalità Globe • Quando un membro del gruppo viene salvato dallo status di KO o di Stone (Pietrificazione), le altre eventuali alterazioni dello status permangono, anche dopo una battaglia • il giocatore non può usare oggetti di cura sui membri del gruppo in battaglia • la potenza dell'incantesimo Ultima non è influenzato dal livello di padronanza magica del personaggio.

ELENCO INCANTESIMI

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.SQUARE-EUROPE.COM PER VISIONARE L'ELENCO COMPLETO DEGLI INCANTESIMI PRESENTI IN FINAL FANTASY II.

SCHERMATA DI BATTAGLIA

Gli scontri con nemici sul Mappacampo e nei dungeon si svolgono nella seguente schermata:

COMANDI DI BATTAGLIA

ATTACK (ATTACCA)

Permette di attaccare i nemici con l'arma indossata o a mani nude nel caso si sia disarmati.

MAGIC (MAGIA)

Permette di lanciare un incantesimo appreso in precedenza.

EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)

Permetto di utilizzare un oggetto o di cambiare l'equipaggiamento. Premere il tasto ⊗ per selezionare l'oggetto o l'equipaggiamento che si desidera cambiare o usare e quindi premere nuovamente per confermare. L'equipaggiamento disponibile è composto da armi e armature selezionate nel menu Equipment.

FINE DELLA BATTAGLIA

La battaglia termina con la sconfitta dei nemici, o quando i nemici o i membri del gruppo fuggono.

FLEE (FUGA)

È possibile tentare di fuggire dalla battaglia. Se uno dei personaggi riesce nell'intento, tutto il gruppo fugge.

GAME OVER

Se tutti i membri del party sono messi fuori combattimento o pietrificati, la partita è finita. È possibile riprendere a giocare da un file salvato in precedenza su MEMORY CARD o sul Memo File.

ALTERAZIONI DI STATUS

Alterazioni di Status recuperate dopo la battaglia

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Venom (Tossina)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Discreta possibilità di recupero dopo ogni battaglia / Basuna LV1 e superiori
	Sleep (Sonno)	Il personaggio si addormenta profondamente e non può più agire.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV2 e superiori
	Mute (Silenzio)	Il personaggio è ammutolito e non può lanciare incantesimi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV3 e superiori
	Mini	Il personaggio rimpicciolisce e la precisione dei suoi attacchi diminuisce.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Mini / Basuna LV4 o superiori
	Paralysis (Paralisi)	Le forze del personaggio sono azzerate, il personaggio non può muoversi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV5 o superiori
	Muddle (Confusione)	Il personaggio è confuso e attacca i propri compagni.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV6 o superiori

Alterazioni di Status che persistono dopo la battaglia

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Poison (Veleno)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Antidote / Esuna LV 1 e superiori
	Darkness (Oscurità)	La vista del personaggio è offuscata e i suoi attacchi sono meno precisi.	Eye Drops / Esuna LV 1 e superiori
	Curse (Maledizione)	Ostacola ogni azione che il personaggio compie durante la battaglia.	Cross / Esuna LV 2 e superiori

lighting & textures

directed by Eric Chahi
created by
Eric Chahi
Chris Delaporte
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher

3D animations

directed by Fabrice Visserot
cinematics & characters
Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher
Stephane Hamache

backgrounds & game screens
Patrick Daher
Chris Delaporte
Jean Frechina
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Eric Chahi
Jérôme Combe

sprites animation

2D sprites
Christian Robert

3D sprites
Fabrice Visserot
Jérôme Combe

programming

program design by
Frédéric Savoir & Daniel Morais
special programming for PlayStation™
Philippe Paquet
game engine, libraries & tools
Frédéric Savoir &
Daniel Morais
cinematic tool, movie
compression & playback
Daniel "magic" Morais
"sprite animator" tool & playback
Frédéric Savoir
level coding
Frédéric Savoir
monsters engine
Daniel Morais
monsters logic
Eric Chahi & Fabrice Visserot
sound engine
Daniel Morais
sound tool
Martin Cook
shadow tool & 3D painter
Pascal de France

music

composer – conductor – producer
Bruce Broughton

supervising editor
Patricia Carlin
assistant editor
Thomas Lavin
recording engineer
Mike Ross Trevor
assistant enginneer
Toby Wood
Caroline Daniel
studio
CTS, Wembley, London
fixer
Peter Willison
copyist
Vic Fraser

sound effects

sounds designer
Eric Mauer & Isabelle Mauer
sound editor
Patrice Grisolet
foley artist
Alain Levy
foley studio
Idenek, Paris

sinfonia of london

violin
A.Levin
P.Manning
D.Ogden
M.Rakowski
B.O'Reilly
J.Bradbury
D.Cummings
P.Benson
D.Emanuel
D.Weekes
C.Staveley
J.McLeod
D.Turitz
P.Lowbury
M.McMenemy
G.Solodchin
R.Simmons
G.Robertson
viola
J.Williams
A.Parker
B.Kostecki
W.Benham
E.Scott
J.Underwood
cello
P.Willison
B.Kennard
R.Smith
K.Harvey
double bass
R.McGee
M.Lea
J.Williams
M.Brittain
oboe
G.Salte
R.Morgan
clarinet
R.Addison
R.Jowitt
flute
E.Beckett
J.Snowden
trumpet
P.Archibald
M.Murphy
trombone
C.Sheen
b. trombone
D.Stewart
tuba
J.Anderson
bassoon
I.Cuthill
J.Orford
horn
D.Lea
J.Pigneguy
F.Lloyd
J.Bryant
P.Gardham
piano
D.Firman
percussion
F.Ricotti
S.Henderson
W.Lockhart
G.Kettel